

01/2021
Oktober, November, Dezember 2021

AMIGA GERMANY

FAN'ZINE #1
Von Fans für Fans!

PRESS FIRE TO START



Apidya

Ein EXKLUSIVER Amiga Shooter der Extraklasse



Zusätzlich im Heft:

- Unnützes Wissen
- Firepower
- Dogs of War
- Interview mit dem Gründer der Amiga Facebook Gruppe Pittrock
- Jede Menge coole Erinnerungen



Demoscene

Einige interessante Einblicke in die Anfänge.



Dune 1

Ein Game mit Filmvorlage - aber gut!



THEA500 Mini

Für Reinschnupperer und Sammler?

Commodore *AMIGA 500*



Amiga.™
The computer of choice for the best graphics, animation, video, music and professional applications.

Commodore

Commodore International Ltd
1200 Wilson Drive, West Chester,
Pennsylvania, 19380-4231,
United States





Liebe Freunde von Amiga Germany

wenn Ihr das lest, haltet Ihr die Erstausgabe unseres Amiga Germany Fan‘zines in den Händen.

Wie es dazu kam, dass die Highlights der Gruppe jetzt in physischer Form bei Euch gelandet sind, könnt Ihr im kurzen Interview mit Pittrock auf den hinteren Seiten nachlesen. Wir hoffen Ihr habt Spaß an dem kleinen handlichen Format. Eine Erweiterung des Umfangs ist durchaus möglich. Wir werden sehen wie sich die Nachfrage entwickelt. Das Design des Fan’zines wird Euch sicher an die späten 80er und frühen 90er Jahre erinnern. Das soll auch so sein, weil straight und clean ist sowieso alles heute. Dann muss es ein Fan’zine nicht unbedingt sein.

Der Amiga erfreut sich ja nach wie vor größter Beliebtheit. Welche Wahnsinns-Maschine hat uns Amiga (später dann von Commodore übernommen) damals beschert. Traumhafte Grafik- und Sound Fähigkeiten, von denen Gamer bis dato nur träumen konnten. Auch heute macht es immer noch Spaß das ein oder andere Game auf der “Freundin” zu zocken oder eins der beeindruckenden Demos, natürlich mit voll aufgedrehter Lautstärke laufen zu lassen.
Daher sind die Themen für’s erste einige Infos rund um die Demoscene, die ja einen großen Teil der Amiga Kultur ausgemacht hat, sowie Games. Diese Kerninhalte werden auch in weiteren Ausgaben des Fan‘zines ein fester Bestandteil sein. Natürlich wird das Ganze um weitere Themen ergänzt. Wir möchten mit der ersten Ausgabe, die auch nur in einer sehr kleinen Auflage erscheint, einfach testen ob ein derartiges Format bei Euch Zustimmung findet. Wir denken dass es schön ist, im Zeitalter der digitalen Medienflut einen Schritt zurück zu machen und etwas “handfestes” vor sich zu haben.
Jetzt bleibt uns nur noch, Euch viel Spaß bei der Lektüre zu wünschen. Vielleicht wirft auch jemand seinen Amiga direkt an und macht einen Live Test von den vorgestellten Programmen.
Lasst das gute alte “Amiga Fever” wieder aufleben und habt Spaß.

Pittrock , Andy und Micha





INHALT

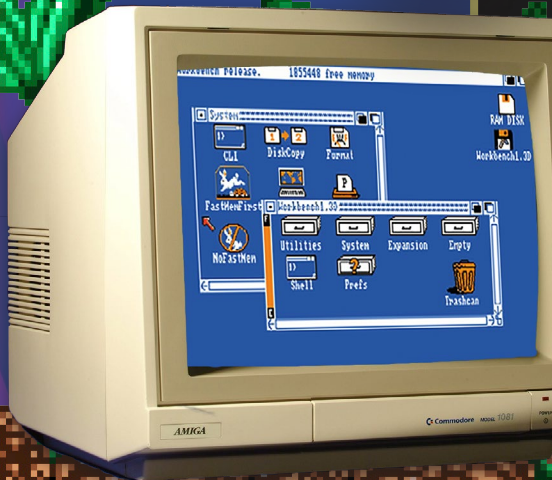
Unsere Themen im Überblick:

Gewinne einen MiSTerMIGA und mehr:



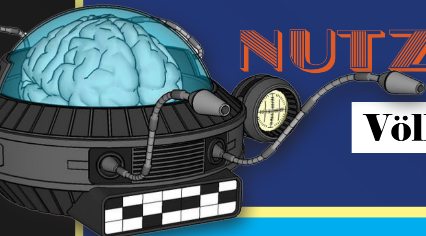
https://bit.ly/agfgewinn





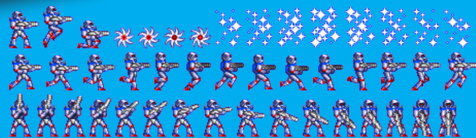
Impressum:

Herausgeber: Andy Brenner, Martin Becker
Redaktion: (Admin Team der Amiga Germany Facebook Gruppe) Martin Becker, Michael Seibt, Andy Brenner.
Für die Richtigkeit von Veröffentlichungen kann die Redaktion trotz sorgfältiger Prüfung nicht haften. Alle im Heft veröffentlichten Texte sind urheberrechtlich geschützt.
Erscheinungsweise: Vierteljährlich (Januar, April, Juli, Oktober)
Kauf möglich über: amiga-germany-fanzine.de

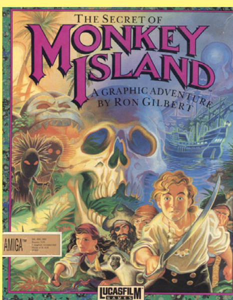


NUTZLOSES WISSEN

Völlig unwichtig aber kommt gut :-)



Die “Turrican 2” Spielfigur hat 76 Animationsphasen



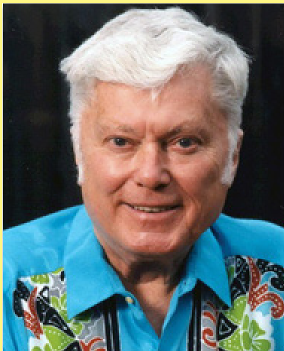
Das Geheimnis von “Monkey Island” wurde nie gelüftet.



Der “Amiga 500” wiegt mit Netzteil etwa 3,5 kg.



Das Wort Amiga ist spanisch und bedeutet Freundin.



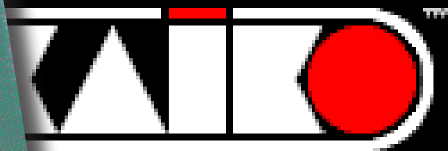
“Alan Field Shugart”, ist der Erfinder der Diskette.

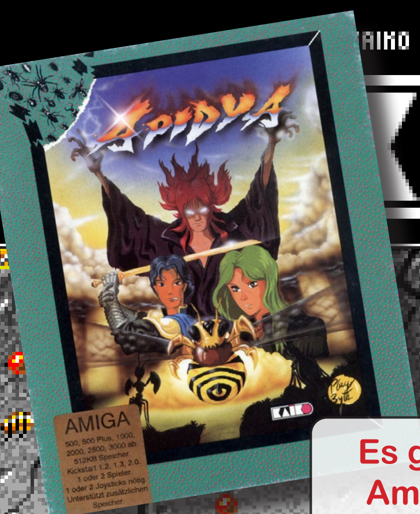


Das Spiel “North and South” hat als Vorbild den Comic “The Bluecoats”

APIDYA

Insektenplage





Es gibt viele gute Shoot em Ups auf dem Amiga, aber eins sticht ganz besonders hervor!

APIDYA

Die Rede ist von “Apidya”.
Es geht von der Idee und vom Design her andere Wege und verkörpert alles, was Amiga ausmacht. Die Grafik, die Musik, das konnte so nur für unser liebstes System kommen. Und so war es auch.
“Apidya” gibt es wirklich nur auf dem Amiga. Ein 100% exklusiver Titel.

Der Entwickler Kaiko wollte wohl damals den aufkommenden Anime und Mangastyle für Amiga aufgreifen. Somit erstrahlt das brillante Intro im Anime anmutenden Grafikstil. Dort wird mit orchestraler Musik von Chris Hülsbeck und der opulenten Anime Grafik die Geschichte erzählt.

Der Bursche Ikuro hat eine wirklich nette Freundin namens Yuri. Das passt dem Zauberer Hexaae aber gar nicht und schickt einen Schwarm Bienen los, um Yuri zu vergiften. Das klappt auch, nur gibt sich Ikuro nicht so schnell geschlagen, verwandelt sich ebenfalls in eine Biene und macht sich flatternd auf dem Weg zum bösen Hexer um ein Gegengift für seine Flamme zu bekommen.

Warum diese epische Geschichte nicht längst von Hollywood aufgegriffen wurde, ist nicht bekannt. Hehe. Aber ganz im Ernst, das ist mehr Story als die meisten Shoot em Ups haben und letztlich interessiert sich meist eh niemand dafür. Man will ja Shoot em Up zocken und keine epische Geschichte verinnerlichen.

Zum Thema Zocken, das funktioniert bei “Apidya” grandios gut. Was für ein Spiel! Kaum ein Game dieser Art hat mich mehr gefesselt und motiviert. Es passt einfach “fast” alles.
Horizontal scrollt das Spiel sauber mit



Es ist nur eine Wiese...



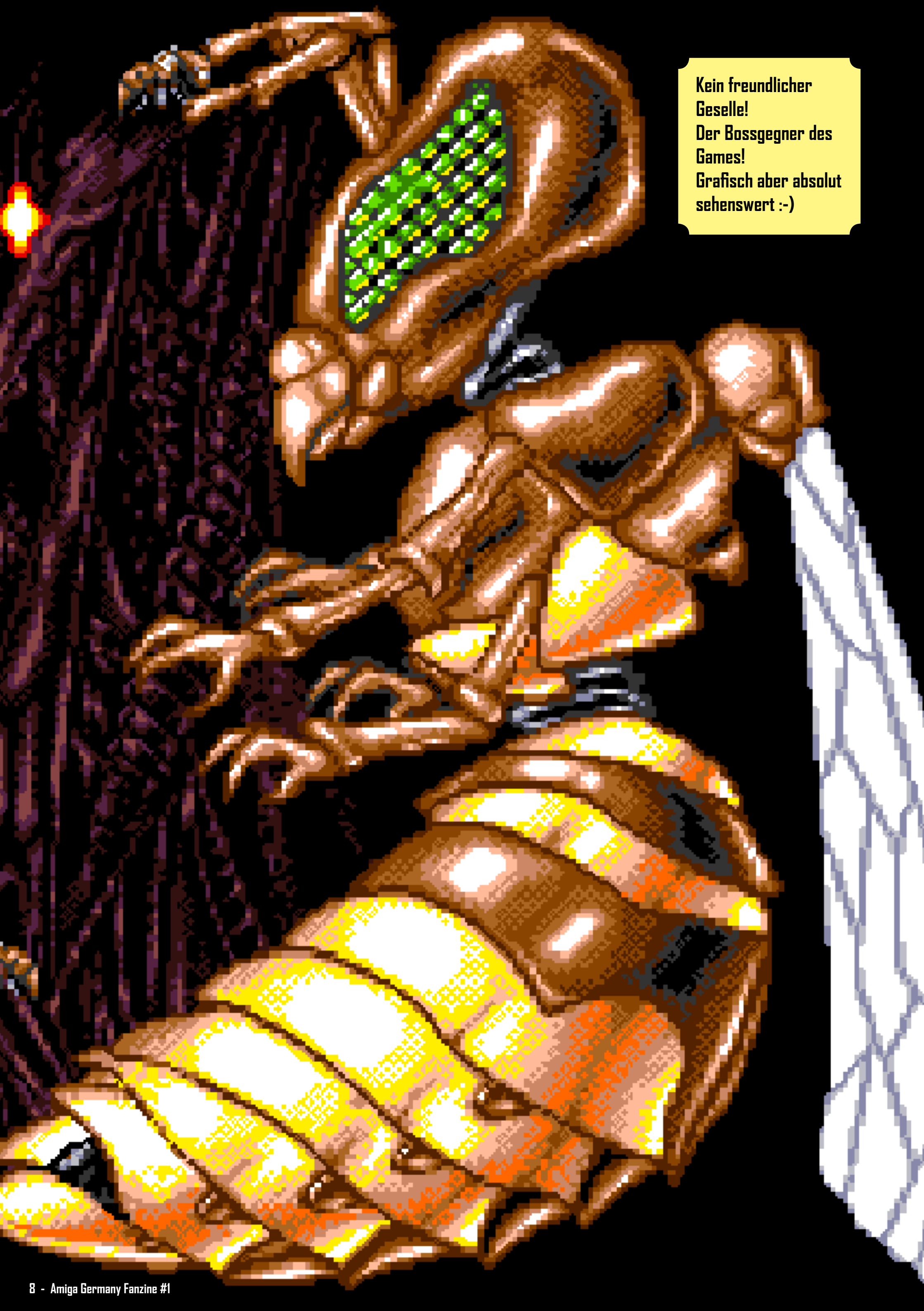
allerdings hat es die mit all den Gegnern...



durchaus in sich und man sollte den vermeintlich...



leichten 1. Level nicht unterschätzen!



Kein freundlicher Geselle!
Der Bossgegner des Games!
Grafisch aber absolut sehenswert :-)

APIDYA

Insektenplage





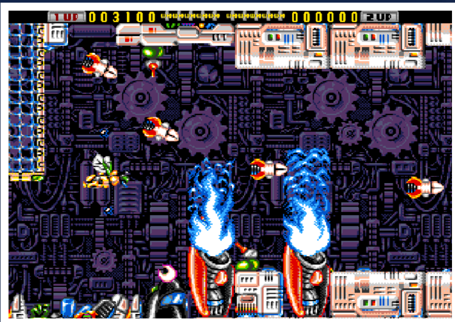




50 fps, absolut fließend nach rechts. Man ballert sich mit dem allseits bekannten Gradius-Waffensystem durch. Das heißt, man sammelt Power-Ups ein und aktiviert diese wenn man eine gewisse Anzahl hat. Um so mehr Power-Ups aktiviert werden, um so krasser die Bewaffnung.

Auch Drohnen stehen zu Verfügung und da gibt es eine Sache, die vielleicht kein zweites Mal in einem Spiel dieses Genres zu finden ist. Schließt man einen zweiten Joystick an, kann ein zweiter Spieler die Drohne steuern. Das ist besonders in späteren Level äußerst hilfreich. Das Blöde an diesem Bewaffnungs-System ist allerdings, stirbt man, wird die Waffenstufe zurückgesetzt. In späteren Leveln hat man dann kaum noch eine Chance. Das macht die Sache schwer aber nicht unmöglich.

Ich hatte es tatsächlich geschafft "Apidya" komplett



durchzuspielen. Mit hilfer eines sehr fähigen Drohnen-Buddys und der Tatsache nicht einmal zu sterben. Durchgespielt mit nur einem Leben, eine sehr fordernde und motivierende Erfahrung war das. Interessiert hatte das damals aber niemanden und so mussten wir alleine auf uns stolz sein.

Grafisch ist “Apidya” gut, bis zu geradezu unglaublich. Es schwankt etwas. Der erste Level kommt noch etwas schlicht daher. Ganz leichtes Parallax-Scrolling und ein etwas einseitig gestalteter Hintergrund. Aber was will man von einer Wiese für Abwechslung erwarten?

Die beiden Endgegner, ein fetter Maulwurf und eine riesige Gottesanbeterin, können sich dagegen absolut sehen lassen. Grafisch steigert sich das Spiel allerdings enorm. Im folgenden Teichlevel sieht das Ganze schon besser aus. Voll mit passenden Details versetzt, bewacht von einem gigantischen Endgegner und einem schönen Luft-Wasser-Kontrast. Zwar fragt man sich wie eine Biene unter Wasser fliegen kann, aber solche Grundsatzdiskussionen sind bei Videospielen sinnlos.

Das darauf folgende Level, die Kanalisation, ist wieder etwas schlichter, prahlt aber mit einem sehr coolen Soundtrack und netten Ideen. Kommt man mit giftigen Gasen in Berührung, dreht sich das Spielgeschehen für eine Weile auf den Kopf. Auch die Steuerung ist dann verdreht. Ein witzige und fordernde Idee. Die verfaulte Ratte mit aggressiven Würmern als Endgegner könnte da auch nicht passender sein.

Hat man dieses Level bewältigt, erwartet einen der absolute Grafik- und Sound-Wahnsinn. Was die Jungs hier abgefeuert haben, lies jeden Amiga-Besitzer mit offenem Mund staunen und Vertreter anderer Systeme vor Neid erblassen. Die im Grunde normale Biene, verwandelt sich zur Technobiene. Ist der Prozess abgeschlossen gehts los.
Ein brachialer Hülsbeck-Technosound,

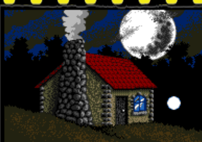
Ein Intro im Anime Mangastyle schwört den Zocker auf das vor ihm liegende Erlebnis ein!



19XX A.D, Irgendwo



Befiehlt er seinen Truppen, das friedliebende Ehepaar



Yuri und Ikuro zu zerstören!



Ein Schwarm von tausend mutierten Insekten ist dabei,

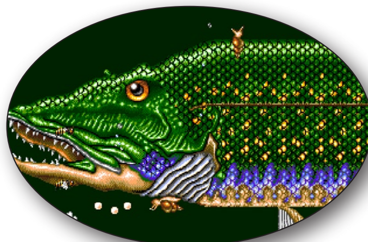


seine tödliche Mission zu erfüllen. Oh, Nein!

vollgestopft mit passenden Samples, kracht aus den Boxen. Die Grafik im Technostyle, knallbunt und cool designt. Das beeindruckendste ist aber der Hintergrund, dieser Scrollt in Parallax und ist voll animiert. Unendlich viele Zahnräder und hydraulische Mechanismen drehen und bewegen sich dort. Es sieht fantastisch aus.

Dieser Level ist zweifelsohne der beeindruckendste Shoot em Up Level auf dem Amiga und wohl auch weit darüber hinaus. Fantastisch. Hat man die beiden Techno-Endgegner erledigt, wird es etwas seltsam und ungewöhnlich. Der letzte Level ist ein krasser Gegensatz zum Technolevel. Man bewegt sich im Untergrund, grafisch eher trist. Nachdem ein paar kleinere Gegner eliminiert wurden, erscheint ein Endgegner. Ist dieser erledigt, beginnt der Level von vorne, nur erscheint diesmal ein anderer Endgegner. Das passiert ein paar mal, bis dann endlich der letzte endgültige finale Boss kommt, eine wirklich cool designte riesige Wespe. Wird Diese erledigt, ist endgültig Schluss und ein wirklich schönes Extro erscheint. Der Animestyle kommt wieder hervor und erzählt das Ende der Geschichte. Geschafft. Was für ein Spiel, was für ein Ende!

Bemerkenswert sind am Schluss noch die Credits. Dort erscheint fast jeder der deutschen Amiga-Entwickler-Szene mit Rang



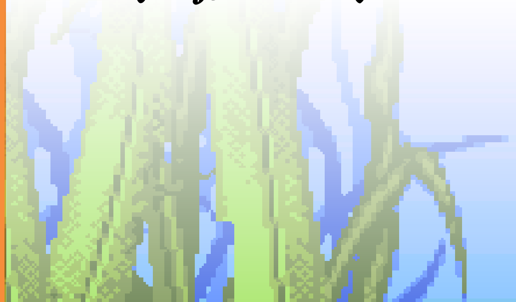


und Namen. Es schien damals einfach eine riesige freundschaftliche Familie zu sein, die Entwickler die uns mit so viele fantastischen Spielen versogt hatten.

Am Ende ist “Apidya” ein ganz großes Spiel für den Amiga. Die Grafikqualität schwankt etwas und das Ende ist seltsam, aber vielleicht interpretiere ich das zum Schluss auch nur falsch.

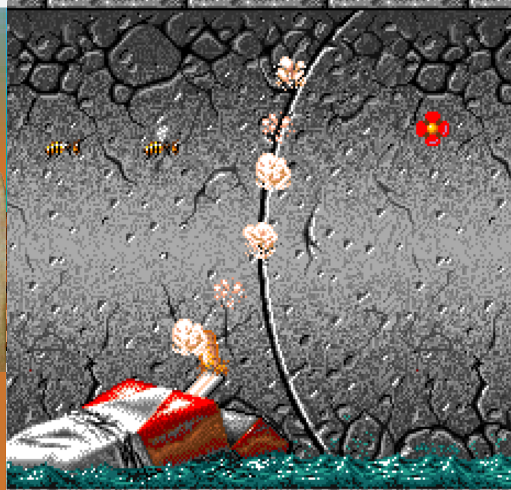
“Apidya” ist ein Spiel das in Erinnerung bleibt. Die außergewöhnliche Idee, das fordernde, aber machbare Gameplay und nicht zuletzt die sich ins Hirn brennende Musik von Chris Hülsbeck. Unvergesslich.

Danke dafür,
an die Jungs von Kaiko.









ALLER GUTEN DINGE SIND 3.

Maßgeblich an der Entwicklung beteiligt:



Peter Thierolf | Frank Matzke | Chris Hülsbeck

Ein kleines Interview mit Peter Thierolf und Frank Matzke ist für die nächste Ausgabe des Fan’zines geplant!

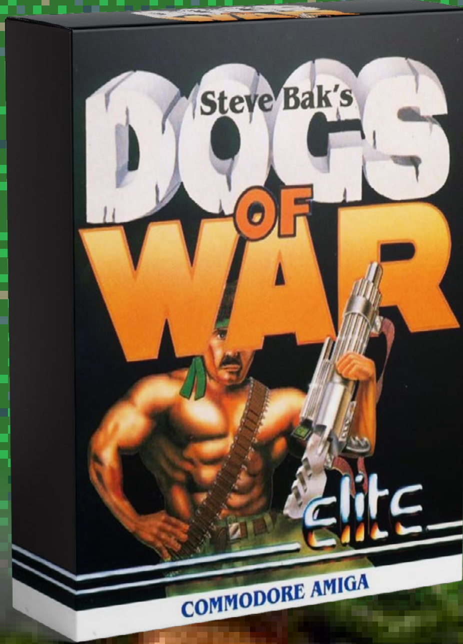




Re-Play Wertung

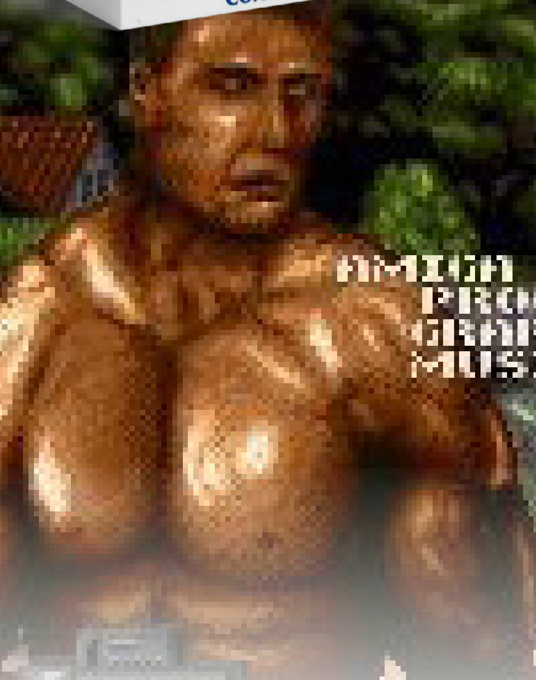


Studio	Kaiko
Publisher	Play Byte (Blue Byte)
Erstveröffentlichung	1992
Plattform	Amiga Exclusiv
Genre	Shoot ‘em up
Spielmodus	Mehrspieler (1½ Spieler gleichzeitig.)
Medium	2 Disketten



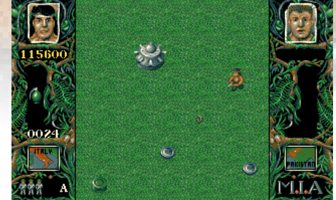
Die Box von Dogs of War. Dafür schämten sich sogar die Entwickler :-)











Dogs of War

Streunende Hunde

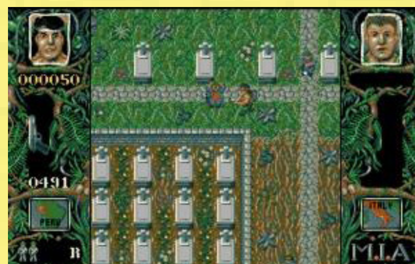
Die 80er waren der Höhepunkt der stumpfen, gewaltvollen Kriegsfilme. Eine "Ein-Mann-Armee" kämpft sich mit Maschinengewehr und Bazooka durch das feindliche Gebiet. Natürlich ließ das die Videospielindustrie nicht unbeeinflusst und so gab es zu dieser Zeit keinen Mangel an Spielen mit dieser Thematik.

Eins dieser Spiele mit diesem Klischee war "Dogs of War". SNK machte es mit "Ikari" populär. Diese spezielle Art von Kriegsspiel. Aus der Vogelperspektive steuert man seine stumpfen Helden, vertikal scrollend nach oben und ballert alles ab, was nicht bei drei auf den Bäumen ist. Dieses Spielprinzip wurde oft kopiert und man ließ sich inspirieren. So auch bei Programmierer-Legende Steve Bak. Er schuf nur ein knappes Jahr nach "Ikari", das Spiel "Leatherneck" für den Atari ST, welches eindeutig vom SNK Vorbild geprägt wurde.

"Dogs of War" ist gewissermaßen eine Neuauflage von "Leatherneck". Programmiert für Atari ST wurde es aber von Tim Coup, der sich heute bei EA rumtreibt. Die Musik stammt aber wieder von Sound Legende David Whittaker, der auch für Kracher wie "Shadow of the Beast", "Golden Axe" und "Epic" Musik gemacht hat. Die Grafik kommt von Chris Correll der später für die "James Pond" Spiele bekannt wurde.
Steve Bak dagegen hatte das Spiel letztlich nur für Amiga umgesetzt. Soviel dazu.

Nach dieser faktischen Geschichtsstunde, kommen wir zum Spiel. "Dogs of War" ist optisch kein Kracher und kommt grafisch etwas unauffällig rüber. Dahinter steckt aber ein geniales Ballergame, was besonders zu zweit einen mords Spaß machte.

Auch wenn es grafisch schlicht daherkommt, ist es voll mit vielen witzigen Details und hat schon fast Liebe zum Detail. Das ist nicht nur in den Levels zu sehen, sondern auch bei der Waffenauswahl. Diese ist so originalgetreu und korrekt dargestellt, dass jeder Südstaaten Amerikaner ins Schwärmen kommt.Die Entwickler hatten aber von Waffen keine Ahnung und so besorgten sie sich äußerst kuriose Söldner und Rednex Zeitschriften die keine Fragen zu diversen Waffen offen ließen. Die Darstellung der Waffen führte dann auch dazu, dass es nicht lange dauerte, bis die BPS das Spiel auf den Index stellte. Gewaltverherrlichend,

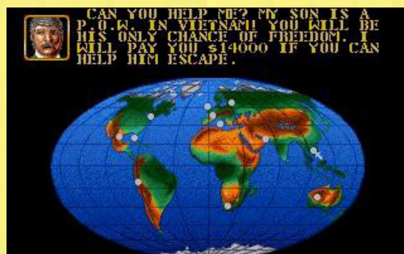


zu reale Waffendarstellung und zu guter letzt, man konnte sich nicht friedlich mit dem Feind einigen. Letzteres ist so absurd, dass es fast schon wieder komisch ist. Wer sich die Avatars unserer beiden stumpfen Söldner anschaut, erwartet kaum, dass sie die hohe Kunst der Diplomatie mit Terroristen und Drogenkartellen beherrschen.

Egal, unsereins hatte das Spiel trotzdem und man kam sich fast noch ein wenig cooler vor.

Das Spiel selber hat zur Aufgabe, nonlineare Söldneraufträge anzunehmen und so sein Geld zu verdienen, das man gleich wieder für Waffen und Munition ausgibt. Aber vorsicht, niemals die falsche Munition kaufen! Sonst steht ihr im Kampfgeschehen ziemlich wehrlos da, weil die Munition nicht in die Waffen passt.

Das Gameplay besteht im Grunde aus Laufen und Gegner erledigen durch Waffengebrauch. Das Ableben der Feinde ist auch lautstark durch Schreisamples zu hören und das passiert im Sekundentakt. Die Schussgeräusche hören sich passend an und auch die Explosionen krachen ausreichend. Der Schwierigkeitsgrad ist alleine happig und wird oft als zu hoch angegeben. Zu zweit aber, ist das Spiel ohne zu cheaten gut zu schaffen. Es gilt sich die Gegner Formationen hier und da zu verinnerlichen. Im 2-Player-Modus muss man sich auf seinen Buddy verlassen können und gemeinsam hier und da schon fast etwas taktisch vorgehen. Das Ganze bringt dem Spiel mehr Tiefgang als man Anfangs meint. Auf den ersten Blick ist es eine dumme Ballerei. Schaut man genau hin, kommt der Dumme aber



nicht weit. Letztlich hatten wir damals unendlich viel Spaß mit “Dogs of War”. Es ist eines der Spiele, die einfach in Erinnerung bleiben. Und beachtet man diese Tatsache, hat das Spiel eigentlich alles richtig gemacht.

Natürlich hat es seine Schwächen. Die etwas schlichte Grafik und der im Grunde eintönige Spielablauf. Aber erwartet man etwas anderes von einem derartig klischeehaften Kriegsspiel? Sicher nicht. Nimmt man “Dogs of War” als das was es sein soll, ist es absolut spielenswert und Pflicht für Amiga-Veteranen mit Hang zum Rumballern.



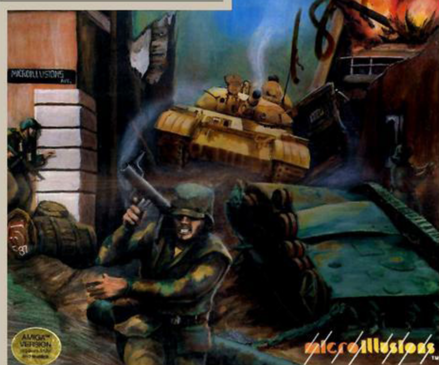


Re-Play Wertung



Studio	Elite Systems
Publisher	Elite Systems
Erstveröffentlichung	1989
Plattform	Amiga, Atari ST
Genre	Shoot ‘em up
Spielmodus	Mehrspieler (2 Personen gleichzeitig)
Medium	1 Diskette

FIREPOWER













Ein Spiel, das sich ausweist durch nicht sonderlich gute Grafik, ein sehr sehr simples, quasi planloses Spielprinzip, und Musik die gibt es auch nicht. Aber eine Sache hat dieses Spiel. Feuerkraft! Zerstörung, Explosionen, Krieg, Feuer, Angriff, Gefechte und rücksichtslose Kriegsführung. Es gibt nur eins, den Gegner zu vernichten. Also naja, dem Gegner seine Gebäude vernichten. Darin besteht eigentlich die Haupttätigkeit in “Firepower”.

Wir haben dieses Spiel damals unendlich lange gespielt. Im Zwei-Player-Modus, über Split-Screen, fährt man mit dem Panzer durch die Pampa. Alles schön übersichtlich aus der Vogelperspektive. Ziel ist es die gegnerische Basis zu finden und zu zerstören. Zumindest glaubte ich das damals, denn ein eigentliches Missionsziel ist mir nie aufgefallen.

Findet man die gegnerische Basis, geht’s los. Zuerst zerstört man die Geschütztürme, dann die Mauer platt machen, rein in das gesperrte Feindgebiet. Während dessen wird man des Öfteren von angreifenden Hubschraubern belästigt, aber kein Problem die sind blöd genug um selbstständig in deine Schussbahn zu fliegen.

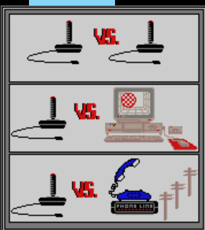








FIREPOWER



Online Gaming 1987/88

Es zerlegt sie dann in einem gewaltigen Feuerinferno. So gewaltig, dass der "Amiga 500" ordentlich in den Slow-down-Modus fährt. In der Basis angekommen, zerstört man als nächstes ein Gebäude nach dem anderen, militärische Lagerhallen, Treibstoff-Silos, Bunker, Mauern und weitere Baracken. Auch hiedrei, Feuerinferno. Hin und wieder kommen einen drei Pixel große Soldaten entgegen gestürmt. Anhaben können die einem nichts. Wir dagegen können sie aber überfahren. Sie platzen dann wie eine reife Tomate beim Drauftreten und hinterlassen einen rot pixeligen Blutfleck. Das war übrigens auch der Grund warum das Spiel auf dem Index gesetzt wurde. War einfach zu viel für die zarte Jugend.

Wenn ich heute drüber nachdenke, weiß ich wirklich nicht so ganz genau was das Ziel des Spiels war. Deswegen habe ich recherchiert und bin fündig geworden. Ziel ist es die Gegnerische Basis ausfindig zu machen um dort die dortige Flagge für sich zu gewinnen. Also ein klassisches, "Capture the Flag Game". Seltsamerweise hatte ich das damals nie begriffen und nach etwas rumfragen im fachkundigen Freundeskreis, war ich auch nicht der Einzige der keine Ahnung hatte was das Ziel von "Firepower" war. Anscheinend war es sogar möglich, Gefangene im Panzer aufzunehmen. Auch das war mir nicht bekannt. Wahrscheinlich waren das die Soldaten, die ich überfahren hatte. Ups. Letztlich war es mir und anscheinend vielen anderen auch, vollkommen egal das Spiel nicht verstanden zu haben. Für uns war das ein Game welches auf Zerstörungslust ausgelegt war und das reichte damals einem 14 Jährigen, um es saucool zu finden.

Eine Besonderheit hat "Firepower" noch. Es war möglich das Spiel online über Modem zu spielen. Das war damals eine absolute Ausnahme und auch sehr teuer. Eine Flatrate wie heute, gab es da noch nicht. Trotzdem faszinierend, dass so etwas schon unterstützt wurde. Am Ende ist "Firepower" eine tolle Erinnerung, an eine Zeit die man mit Freunden vor dem Amiga verbracht hatte. Auch wenn heute eine Runde "Firepower" gnadenlos zeigt, dass dieses Spiel nicht gut gealtert ist, hat man schnell die gute alte Zeit vor Augen und hat dann doch irgendwie Spaß. Damals hatte dieses Spiel alles richtig gemacht.



Re-Play Wertung



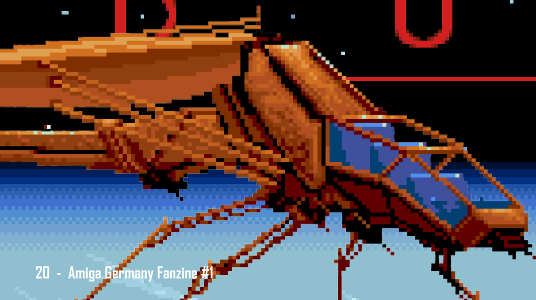
Studio	Silent Software
Publisher	MicroIllusions
Erstveröffentlichung	1987 / 1988
Plattform	Amiga, Apple IIGS, MS-DOS, Commodore 64
Genre	Shoot 'em up
Spielmodus	Mehrspieler (2 Personen gleichzeitig)
Medium	1 Diskette

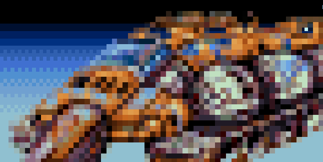
DUNE

DUNE

Staubiger Wurm

DUNE







Spiele mit Filmvorlage konnte man damals wie heute meist ohne Umwege in die Tonne kippen. Dass es aber auch anders geht, bewies “Dune”. Der erst Teil von Cryo, ist ein kleines Adventure-Meisterwerk. Zumindest der Teil den man Adventure nennen kann. Das Spiel fällt gleich zu Beginn in viele positiven Dingen auf. Grafisch ist es fantastisch, das Intro lässt einen gleich am Anfang staunen. Spätestens wenn die Sandwurm-Animation kommt, steht man mit offenem Mund da. Die sehr



stimmungsvolle Musik von “Stèphane Picp” gibt sein übriges. Der Soundtrack wurde später sogar in einem extra Album veröffentlicht.

Das Spiel selbst ist ein Grafikadventure, bei dem man nicht direkt seine Spielfigur steuert, sondern mehr von Screen zu Screen, von Szene zu Szene springt. Grafisch sehr gelungen und durch den genialen Soundtrack bekommt das Ganze eine sehr einprägende Atmosphäre. Man schlüpft in die Rolle des Paul Atreides, schlägt sich mit Intrigen rum, vermittelt zwischen den anderen Häusern und verliebt sich in die einheimische Fremin. Alle Handlungen sind immer darauf aus, seinem eigenen Haus mehr Macht zu verschaffen.

Überwiegend wird nur geredet, ist aber trotzdem sehr spannend. Die Story geht recht tief und packt einen, auch die Entwicklung



des Charakters ist sehr spannend. Die Atmosphäre und der Style des Films b.z.w. der Buchvorlage wird bestens transportiert.

Das ist alles wunderbar, bis nach einer Weile plötzlich ein strategisches Element dazukommt. Prinzipiell nicht weiter schlimm, nur blöd das dies sehr umständlich, sowie optisch bestenfalls zweckmäßig ist.

Man ist nur noch damit beschäftigt die Wirtschaft zu koordinieren und muss sich nebenbei mit Intrigen im Adventureteil





Aufwendige Charaktergrafiken...



zeigen sehr schön, was auf dem Amiga...


Hauptcharakter Paul Atreides

rumschlagen. Der strategische Teil fällt auch wegen der Tatsache schlecht aus, da Teil 2 von “Dune”, eben diesen Bereich grandios umgesetzt hat. Ich dachte mir öfters, wie wohl ein “Dune” in Kombination von Teil 1 und 2 zusammen ausgesehen hätte?

So haben wir auf der einen Seite ein sehr gutes Adventure mit “Dune 1” und ein wegweisendes strategisches Spiel mit “Dune 2”. Schade, wäre “Dune 1” beim Adventure geblieben, hätte es ein auf seine Art perfektes Spiel gegeben.

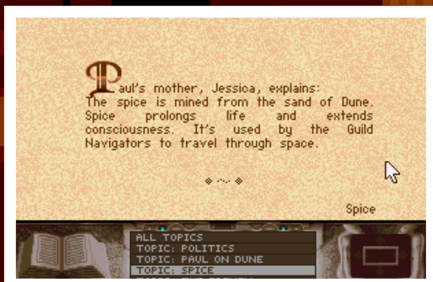
Am Ende ist es trotzdem gut geworden. Es spielte sich sehr fließend und angenehm bis auf den besagte Strategieteil. Interessant ist auch, dass es lizenztechnisch



in schönster Pixelpracht...



damals möglich war!





bei Virgin etwas durcheinander gab. Das hatte zur Folge, dass zeitgleich beide Dune-Games fertig wurden. Einmal von Cryo und das andere von Westwood. Letztlich erschienen beide fast gemeinsam.

Zum legendären zweiten Teil wird eine andere Ausgabe des Fan'zines berichten. Vorher solltet ihr aber auf jeden Fall “Dune 1” in den Amiga werfen.





★★★★

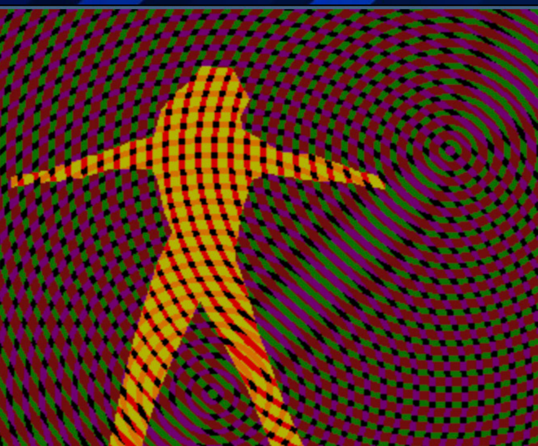
Re-Play Wertung



Studio	Cryro Creative Entertainment
Publisher	Virgin Interactive
Erstveröffentlichung	1992
Plattform	MS-DOS, Amiga, Sega Mega-CD
Genre	Adventure, Strategiespiel
Spielmodus	Einzelspieler
Medium	3 Disketten
Sprache	Deutsch

Demoscene

Wie die Scener den Bildern auf dem Amiga das Laufen lernten



State of the Art - Eins der bekanntesten Amiga Demos!

Der Amiga wurde von Anfang an von Jay Miner als Multimedia Maschine konzipiert. Sein Ziel war es, das Erlebnis, das Leute in Arcade Hallen von Automaten hatten, in einen Heimcomputer zu packen, der dazu noch erschwinglich und für die breite Masse zugänglich war.

Ich glaube der gute Jay hätte sich heute verwundert die Augen gerieben, wenn er mitbekommen hätte, was die Leute mit seiner Maschine alles anstellten. Was aber ein Zeichen dafür war, dass er seiner Zeit voraus gewesen ist. Sprechen wir über Multimedia, haben viele wahrscheinlich einen heutigen PC im Kopf, dessen Möglichkeiten nahezu unbegrenzt scheinen.

Doch was sind die Anfänge? Woraus entwickelte sich der Bereich Multimedia, den wir heute kennen? Einen großen Anteil daran hatte sicher die Demoscene, die auf dem Amiga so richtig an Fahrt aufnahm und mit Sicherheit den Begriff Multimedia als solchen erst definierte.
Aber woher kam die Scene? Was waren die Anfänge? Damit wollen wir uns hier beschäftigen.

Definition Demo

Eine Demo kann man als Software bezeichnen, die einem Musik-Video ähnelt. Ein selbst ablaufendes Programm, in das der Nutzer in der Regel nicht eingreifen kann und das oft auf sehr begrenztem Speicherplatz. Eine Demo bietet also ein Gesamtkunstwerk aus Code, Grafik und Sound. Dabei waren verschiedene Leute beteiligt, die sich selber untereinander meist gar nicht persönlich kannten sondern sich per Post oder über BBS (Bulletin Board System) austauschten.

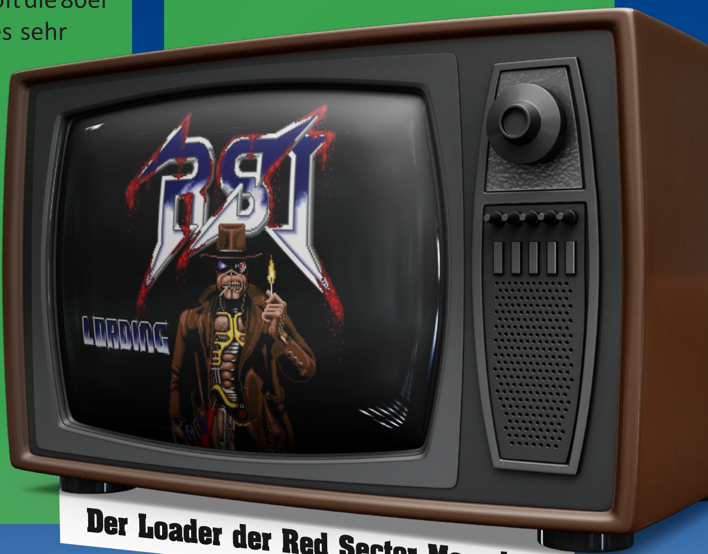
Die Anfänge

Streng genommen wurden die ersten Demos bereits in den 50ern released natürlich nicht als Demos. Es waren kleine Display Hacks, mit denen die Programmierer herumspielten.
Als eigentliche Geburtsstunde der Scene Demos werden sehr oft die 80er genannt, eine Zeit in der es sehr viele Kleincomputer auf dem Markt gab, und die mit Software geradezu überschwemmt wurden. Egal ob Atari 800, C64, Sinclair Spectrum, Amstrad CPC (...) jeder Computer wurde, mal mehr mal weniger, geradezu zugeschissen damit (verzeiht mir die Fäkalsprache).
Nun war es so, dass diese

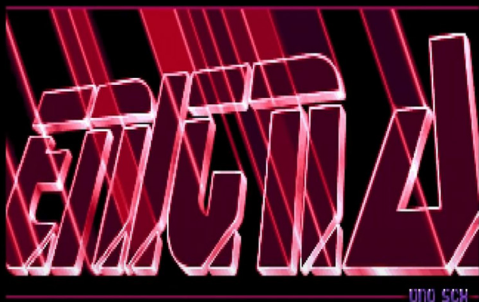


Titelscreen der Mental Hangover Demo.

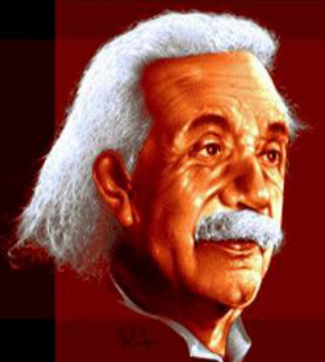
Software für einen Otto-Normal-Schüler sehr teuer war. Hatte man nicht gerade gut betuchte Eltern oder großzügige Großeltern, war es für einen Jugendlichen damals nicht möglich, mehr als 1 bis 2 Spiele pro Monat zu kaufen. Einfach kopieren konnte man die Software nicht, meistens war sie mit einem Kopierschutz versehen, der mal mehr, mal weniger raffiniert, das einfache Kopieren verhinderte. Womit die



Der Loader der Red Sector Megademo



Titelscreen des Enigma Trackmo.



Screen der Arte Demo mit cooler Pixel-Art Grafik.

Software-Firmen am Anfang nicht rechneten, war, dass es Leute gab, die sich einen Spaß daraus machten, diesen Schutz auszuhebeln. Es war ein regelrechter Sport für manche Kiddies, die meist nicht älter als 16 Jahre waren aber sich in ihre Maschinen dermaßen eingearbeitet hatten, dass es für sie kein Problem darstellte, Software zu manipulieren, und sie kopierfähig zu machen. Natürlich war man stolz auf seine Arbeit und wollte zeigen, wer hier der firmste Checker vom Neckar war. Also programmierten sie kleine Intros, die sie vor das eigentliche Spiel setzten. Anfangs bestanden diese nur aus einem kleinen Scrolltext, mit der Zeit kamen Logos und Musik dazu. Diese Intros bezeichnete man als Cracktros, und manche von ihnen wurden berühmter, als das eigentliche Spiel selber, das eigentlich der größte Scheiss war und nach 5 Minuten Spielen keine Sau mehr interessierte.

Mit der Zeit wurden diese Intros immer größer, detailverliebter und aufwändiger. Manche reizten sogar das mögliche Hardwarelimit der Maschine bis an die Grenzen und darüber hinaus aus. Die Produktionen wurden immer größer und passten irgendwann nicht mehr auf den Datenträger. Dies war die Zeit, in der manche Cracker sich nicht mehr für das Cracken an sich interessierten, sondern anfingen immer größere Produktionen zu erstellen, die selber einen ganzen Datenträger oder auch mehr belegten. Das könnte man als Geburtsstunde der Demoscene bezeichnen.



IKARI Cracktro













logo done by iks :: pouët.net is brought to you by mandarine

▪ Log in ▪ Prods ▪ Groups ▪ Parties ▪ Users ▪ Boards ▪ Lists ▪ Search ▪ BBS ▪ FAQ ▪ Submit ▪

Eine der besten Quellen mit ständig neuen Demoproduktionen. www.pouet.net

selection

type : 64k, 80k, 96k, 100k, 128k, 256k, artpack, bbstro, cracktro, demo

platform : Acorn, Alambik, Amiga AGA, Amiga OCS/ECS, Amiga PPC/RTG, Amstrad CPC, Amstrad Plus, Android, Animation/Video, Apple II

Submit

type	prodname	platform	group	release party	release date	added				avg	popularity
	wolf lava		TEK	1st at ATWOODS Summer Open-Air 2021	august 2021	august 2021	51	4	0	0.93	
	tripaloski		Purple Studios	1st at Euskal 2021	july 2021	july 2021	2	1	0	0.67	
	alt cure		FFP	1st at Edison 2021	july 2021	july 2021	39	5	0	0.89	
	some kind of gubbe		Senex	3rd at Gubbdata 2021	july 2021	july 2021	4	3	0	0.57	
	rule 30		Andromeda	1st at Gubbdata 2021	july 2021	july 2021	129	4	0	0.97	

Es ist heute nicht mehr, bzw. schwer zu ermitteln, welches denn das erste Cracktro oder die erste Scene Demo war. Sie waren plötzlich da und überschwemmten die Schulhöfe, auf denen sie auch kräftig kopiert und weitergegeben wurden.

Die 90er

Bestanden Demos bis Anfang der 90er aus Dateien, sogenannten One-Filern, änderte sich das mit dem breiten Aufkommen der 16-Bit Systeme grundlegend. Es reichte einfach nicht mehr, eine Demo mit einem Effekt, einem Logo und einer Musik zu kreieren, es musste mehr sein. Anfangs begannen die Gruppen sogenannte Mega-Demos zu kreieren. Eine Mega Demo ist im Prinzip nichts anderes, als viele kleine One-Filer, die zu einer großen Demo gebündelt wurden. Man sah sich eine Demo an, danach wurde die nächste geladen, was eine Wartezeit verursachte, da die nächste Demo ja erst in den Speicher geladen werden musste. Berühmter Vertreter sind z. B. die Red Sector Megademo oder auch die BudBrain Megademo, die einen Kultstatus erreichten. Die Gruppe Scoopex läutete 1990 mit der Demo Mental Hangover eine neue Ära ein, als sie die erste Demo veröffentlichten, die ohne Pausen auskam, indem der nächste Effekt bereits vorbereitet wurde, während ein Effekt noch im Gange war. Man bezeichnete diese Technik als ‘Trackloader’ und das neue Demo-Zeitalter als die Ära der ‘Trackmos’. Trackmos basierten nicht auf dem normalen Filesystem der Maschine sondern luden die Daten über die Tracks, was einen schnelleren Zugriff erlaubte. Nun sahen Demos wie Videoclips aus, ein Prinzip, das Demos bis heute kennzeichnet. 1991 brachte die Gruppe Phenomena mit Enigma ein Trackmo heraus, das die Standarts des Genres erstmals richtig definierte. So etwas hatte man bisher auf dem Amiga nicht gesehen und wohl auch nicht für möglich gehalten. Inspiriert von Enigma, begannen die Demogruppen wie Unkraut aus dem Boden zu schießen. Gruppen wie Kefrens, Analog, Anarchy etc. begannen, Produktionen zu starten, in denen sie sich gegenseitig versuchten zu



übertrumpfen. Verstärkt wurde das Ganze durch sogennante Demo Partys. Demo Partys kann man als direkten Nachfolger von Copy Partys verstehen, auf denen (wie der Name schon sagt) man sich traf, um Software zu tauschen.

Jetzt traf man sich um neue Kontakte zu knüpfen, den Tauschpartner (den man ja nur über Post kannte) mal persönlich zu treffen, oder um die neusten Programmierkniffe auszutauschen. Eines hatten alle diese Partys gemeinsam: Freundschaft und Bier! Es gab tatsächlich keine Konkurrenz unter den einzelnen Gruppen, betrachtete man doch sein Hobby als Grundlage einer Gemeinschaft. Man fühlte sich eher einer kleinen Elite angehörig, jeder Rekord der auf dem Rechner umgesetzt wurde, wurde gefeiert: Wer konnte die meisten animierten Dots auf den Bildschirm bringen? Wer den größten Vector Cube? Es war wie ein großer Schwanzvergleich zwischen den einzelnen Scenern. Das Thema Demoparty werden wir aber nochmal gesondert abhandeln, dazu gibt es eine ganze Menge zu schreiben.

Damit soll es das dieses Mal von mir gewesen sein. Viele Demos findet ihr in unserer Amiga Germany Gruppe in der Rubrik „Demo Of The Day“. Im Internet seid Ihr auf der Webseite pouet.net bestens aufgehoben. Hier gibt es immer aktuelles Material für alle Systeme. Natürlich auch für Amiga. Solltet ihr ein Thema haben, das mit der Scene zu tun hat, und über das unbedingt noch geschrieben werden sollte, schreibt mich einfach per PM an.

Handling von geladenen Demo Files

Viele von Euch sind ja sicherlich Profis was den Amiga und das Handling von Image- oder Programmdateien angeht. Es gibt aber bestimmt auch einige Amiga User, die jetzt das Fieber gepackt hat und vielleicht in die Materie einsteigen möchten. Daher noch ein paar allgemeine Infos zum Thema Handling. Viele der Demos könnt Ihr Euch direkt bei der oben genannten Internetseite “pouet.net” herunterladen.
Die Dateiformate sind unterschiedlich. Oft wird ein .adf Format (Disk Image vom Amiga) verwendet. Das könnt Ihr Euch entweder mit entsprechender Hardware und Software direkt auf echte Disketten schreiben oder Ihr nutzt einen Emulator wie WinUAE. Dort könnt Ihr die geladenen Image



Naughty by Nature Demo - Datastorm Summer 2017

Dateien einfach “mounten”. Alternativ funktioniert das Ganze natürlich auch mit einem Floppy Emulator für Euren Amiga (z.B. Gotek). Das ist ein Gerät, das Ihr Euch entweder anstatt des original Floppy Laufwerks in den Amiga einbauen, oder als zweites Laufwerk am Amiga (extern) verwenden könnt. Hier müsst Ihr dann auch nur die .adf Dateien auf einen USB Stick schieben und könnt den dann an das Gotek Laufwerk anschliessen.

Als weitere Dateiformate gibt es zum Beispiel noch .lha Dateien. Das sind Archive ähnlich wie .rar oder .zip. Diese Dateien können mit WinRAR entpackt werden. Oft findet man dann hier auch wieder .adf Files. Die .exe Files sind komplette Programmdateien die Ihr aus der Workbench starten könnt. Und wenn es zu dem Thema Fragen gibt, haben wir ja unsere schöne Amiga Germany Gruppe bei Facebook. Da wird Euch sicher geholfen :-)

In der nächsten Ausgabe des Fan’zines geben wir Euch einige coole Tips für Demos die Ihr mal einwerfen solltet. Viele Tips zu interessanten Produktionen gibt’s wie bereits weiter oben kurz erwähnt in unserer Rubrik “Demo Of The Day” in der Amiga Germany Facebook Gruppe.



Jochen Hippel Sound Demo - Aus dem Jahr 1991



Hardwired Demo - ebenfalls aus dem Jahr 1991

★★★★★ “Unbedingt machen” Wertung



Quelle für aktuelle Demo Produktionen	z.B. www.pouet.net
Amiga OCS/ECS Demos	https://bit.ly/amigaocs
Amiga AGA Demos	https://bit.ly/amigaaga
Dateiformate	.adf / .lha / .exe



doch
bist, v
nicht
Gr



ein
in
fül
wa

In unserer ersten Ausgabe des Amiga Germany Fan‘zines (AGF) wollen wir Euch gerne etwas mehr über Pitt Rock, den Gründer der Amiga Germany Gruppe erzählen und konnten ihn dazu überreden unsere “höchst anspruchsvollen” Fragen kurz zu beantworten :-)





PITTROCK-MEDIA
FOTO - VIDEO - STIMME

Pittrock, erzähle uns
n kurz etwas über Dich. Wer Du
was Du machst wenn Du gerade
t die Amiga Germany Facebook
ruppe administrierst, welche
Hobbys du hast?

Mein wirklicher Name ist Martin, dieses Pittrock ist ein Überbleibsel aus längst vergangenen zivilisierteren Tagen des Internets. Ich hab die 40 lange schon überschritten, mein Job nennt sich Arbeitstherapeut, nebenbei bin ich Fotograf. Privat bin ich bin jemand der irgendwie alles macht aber nichts 1000% würde ich sagen.

Ich spiele Gitarre, aber nicht perfekt. Ich habe Filme gedreht die mehr durch den Trashfaktor überzeugten.

Ich hatte einen Youtubekanal mit einer Dokumentationsserie, die bekannt war, aber nie richtig durchgestartet ist. Ich hab für viele Menschen den Zugang zu Neo Geo ermöglicht. Ok das war cool. (Anm. d. Redaktion: extrem Cool würden wir sagen!)

Ich hab ein Buch geschrieben das vielleicht 5 Leute gelesen haben. Habe Hörspiele gesprochen und nie Geld damit verdient. Kurz gesagt ich hab viel ausprobiert, Erfahrungen gesammelt, meinen Spaß daran gehabt und meine Todo Liste weiter abgehakt. Es stehen noch einige Punkte drauf, mal sehen ob das noch was wird.

Was aber immer konstant seit dem C64 geblieben ist, ist die Leidenschaft für Computer, Konsolen und überhaupt Videospiele. In all den Jahren hat sich einiges angesammelt. Da findet sich z.B. der C64, sonderbare Arcadehardware, oder auch eine Series x. Ich bin mittlerweile kein großer Zocker mehr, die Zeit wird auch bei mir knapper, aber die Finger kann ich auch nicht von lassen.



nden Fotoshooting - Egal ob Auto,
Familie, Kinder oder Events.
Pittrock-Media macht's :-)

Was hat Dich dazu gebracht
e neue Amiga Facebook Gruppe
s Leben zurufen, obwohl es ge-
hlt bereits zig Gruppen gibt und
s war am Anfang Deine Vorstel-
lung von der neuen Gruppe?

Es ist ja nicht die erste Gruppe oder Seite bei Facebook von mir. Da gab es z.B. Gamefakt oder die Neo Geo Germany Gruppe (OK, die gibt's natürlich immer noch).

Warum dann noch eine Amiga Gruppe eröffnen? Dieses System hat mich mehr geprägt als jedes andere System. Trotzdem hatte ich die letzten Jahre nur wenig damit zu tun. Bis der örtliche Amiga-Shop von damals auf mich zukam, ihr altes Lager zu räumen. Es war unglaublich und eine unfassbare Zeitreise für mich. Etliche Amiga-Systeme und massig Games kamen dabei rum. Das Feuer war wieder entfacht. Im Zuge dessen fiel mir auf, dass es keine deutsche Amiga-Gruppe gibt, wie ich mir das vorstellte. Es kam mir nicht so sehr auf Hardware und Technik an. Nein, für mich war Amiga



s coole YouTube Format rund um
Videogame Hardware



Neo Geo MVS consolized, die günstige Variante der Edelkonsole. Pittrock ermöglichte so vielen Fans, das absolute Traumsystem günstig in die eigenen 4 Wände zu bringen.

Erinnerung an die 80er und 90er Jahre, die Spiele, meine Freunde von damals und einfach diese fantastische Zeit. Genau das wollte ich wieder aufleben lassen und eben an diese Zeit erinnern. Amiga Germany war erschaffen und ich sehe dass es gut funktioniert.

Wie stehst Du persönlich zum Amiga und was fasziniert Dich so an dieser Maschine?

Wie gesagt, dieses System hat mich geprägt und den gefestigten Grundstein geschaffen, für die Begeisterung an Videospielen, die bis heute anhält. Daher hat der Amiga für mich einen besonderen Stellenwert. Das Besondere war für mich auch, es ging nicht nur um Spielen. Grafiken erstellen, Musik machen und sogar ein unvollendetes Shoot em Up gab es von mir. Naja wirklich funktioniert hatte das Spiel nicht, aber ich hab es wenigstens versucht.

Zockst Du noch regelmäßig Amiga Games und was sind Deine Favoriten?

Um ehrlich zu sein wenig und wenn dann nicht konsequent. Es sind die Erinnerungen die mich an der Sache halten und das gelegentlich Auffrischen dieser. Die Favoriten aber bekommt ihr Stück für Stück hier in dieser Zeitschrift.





Pittrocks geliebtes Naomi Cab - im Inneren arbeitet ein MiSTer

Wohin soll die Reise gehen mit der neuen Amiga Gruppe? Der Zulauf ist ja beachtlich. Innerhalb ein paar Monaten rund 3000 Mitglieder ist ja schon eine Hausnummer.

Was wichtiger ist als Mitgliederzahlen ist die Qualität der Beiträge und die Leute die aktiv dabei sind. Das soll so bleiben und ausgebaut werden.

Die Leser halten ja mit dieser Ausgabe ein völlig neues Amiga Magazin in Händen. Wie bist Du darauf gekommen die Highlights aus der Gruppe in physischer Form zum Leserzu bringen und was war Deine Intention?

Naja, das war ja nicht alleine meine Idee. Mein Admin Kumpel Andy hat dieses Thema völlig unerwartet in einem unserer Admin Chats in die Runde posaunt. Da war ich gleich davon begeistert und finde diesen Ansatz extrem cool. Es gibt echt sehr gute Beiträge zum Thema Games und viele weitere in der Gruppe. Warum sollte man dann nicht die Highlights daraus in einem netten kleinen Printprodukt an die interessierten Gruppen Mitglieder veräußern. Und ja, wir haben uns echt Mühe gegeben, dass man das kleine Heft auch gern in die Hand nimmt und immer wieder mal den ein oder anderen Blick da reinwerfen mag. Wir sehen das aber nicht als Konkurrenz zu irgendwelchen anderen Printmedien. Es ist einfach was ganz Spezielles, von Fans für Fans. Wenn das gut angenommen wird, möchten wir das Ganze auch 3 oder 4 Mal im Jahr machen. Eine Erweiterung des Umfangs ist natürlich auch denkbar. Warten wir mal ab.

Möchtest Du noch gerne ein paar persönliche Worte an die Mitglieder der Gruppe richten?

Es freut mich das bei Euch der Amiga nicht in Vergessenheit geraten ist und viele jetzt plötzlich wieder anfangen die alte Kiste rauszukramen und zum Teil auch ihren Kindern zeigen wie denn alles anfing. Ich hoffe das hält noch lange an. Lasst uns das Beste draus machen.

Vielen Dank für das Interview und weiterhin viel Erfolg mit der Gruppe!

The A500 Mini

Mini Amiga für alle Sammler und Reinschnupperer?

Es wurde ja schon länger spekuliert, was da genau jetzt auf die Amiga Fan-Gemeinde zukommt. War doch schon lange immer wieder mal ein Schemenhaftes Bild mit Silhouette
vom Hersteller zu sehen.

Schnell begannen auch die Spekulationen ob Amiga, und wenn ja, dann 1200 oder 500? Final ist es dann ein Amiga 500 Mini geworden der unter dem Namen THEA500® Mini auf den Markt kommen soll. Und das ganze voraussichtlich im März/April 2022.

Der Hersteller Retro Games Ltd. hatte auch vor einiger Zeit den ”THEC64 Mini” veröffentlicht. Viele kennen die Miniaturausgabe des Commodore 64 sicher. Etwas später kam dann auch noch eine Full Size-Replica auf den Markt. Bei der funktionierte sogar die Tastatur :-) Mit dem Amiga, haben sie sich jetzt einen der beliebtesten Heimcomputer der späten 80er und frühen 90er Jahre vorgenommen.

Emuliert wird ein Amiga 500, Amiga 600 und was viele Amigafreunde freut, auch ein 1200er der ja bekanntlich mit AGA Chipsatz und schnellerer CPU glänzt. Spiele sollen 25 Stück mit an Board sein. Darunter auch sehr bekannte Games wie z. B. “Pinball Dreams”, “Speedball 2: Brutal Deluxe”, “The Chaos Engine” oder “Worms: The Director’s Cut”. Eine vollständige Spieleliste konnten wir bisher noch nirgends entdecken. Lassen wir uns einfach überraschen.

Zudem besteht die Möglichkeit Games und Programme im WHDLoad Format über USB zu laden. Eine Life-Speicherfunktion im Game soll ebenfalls zur Verfügung stehen. Als Zubehör wird eine Maus, ein HDMI Kabel, ein USB 3 Powerkabel sowie ein Gamepad mit dabei sein. Ein Netzteil ist nicht dabei.

Zur Performance gibt es selbstverständlich im Moment noch keine Werte. Ein grafisches Menü, ähnlich dem “THEC64” wird es auf jeden Fall geben. Wir haben das Teil schon vorbestellt, dass wir Euch sobald wie möglich ein kleines Review dazu veröffentlichen können.
Interessant bleibt auf jeden Fall die Performance und die Ausgabequalität per HDMI. Zudem werden wir beim



- Emuliert A500, A600 & A1200 (ECS/OCS/AGA)
- Speichern & Fortsetzen des Games zu jeder Zeit
- Eigene Games nutzen
- 720p HD Darstellung, mit 50 Hz (Europa) oder 60 Hz (USA)
- Verschiedene Skaliermöglichkeiten und CRT Filter
- Virtuelle Tastatur und USB Tastatur Unterstützung
- Updatefähige Firmware



Test auch ein Auge darauf werfen, wie “smooth” z.B. das Scrolling bei dem ein oder anderen Demo dargestellt wird. Hier hat die Software-Emulation oft ein kleines Manko. Das stört zwar den “Reinschupperer” nicht zwingend, ist aber für die versierteren Anwender immer ein wichtiger Aspekt.

Die Option WHDLoad Games per USB auf dem Mini zu nutzen hat durchaus Potential und erscheint mir eine äußerst interessante Möglichkeit für den Mini zu sein. Um mal schnell ein Game anzuspielen oder kurz ein Demo laufen zu lassen, wird dieser neue “THEA 500® Mini” sicher ein gern gesehener Gast in jedem Zockerzimmer sein.

Wir bleiben gespannt!



Das Bild zeigt einen frühen Screenshot des Software-Auswahl Menüs



VORSCHAU

Auf die Ausgabe #2

Das wartet auf Euch:

Jede Menge Pinball Action mit dem Re-Play Review der bekanntesten Amiga Pinball Games



Review des 2021 Amiga Shooters “Inviyya”





Interview mit Peter Thierolf und Frank Matzke.

Amiga Fun ohne “echten” Amiga? Ist das möglich? Klar ist das möglich! Mehr dazu in der nächsten Ausgabe!



Und noch einige weitere coole Themen...

get it :-)

ab Januar 2022!

Color

Amiga under $2,000. Anybody else up to $20,000.

This "painting" was created on the Amiga™ computer using Electronic Arts' Deluxe Paint™ software. No PC, anywhere, can create this kind of graphic dazzle for the price of an Amiga.

But there's more to the Amiga than whiz bang graphics. It's also a top-of-the-line PC ready to solve problems, business and personal.

The incredible power that brings Tut back to life can also make gigantic spreadsheets sit up and beg, can make eloquent the wordiest of word-processing tasks, and thanks to the Amiga's unique multitasking capabilities, it can do word processing and spreadsheet analysis and graphics and more simultaneously.

No other PC past, present or in the near future has done it, is doing it or is likely to do it.



See what you think.

Inquiry 398